# BETRIEBSANLEITUNG

# SKAT CHAMPION
# BEDIENUNGSANLEITUNG

Inhaltsverzeichnis


1. Die Anzeigen und Ihre Funktionen
   - 1.1 Die Blattanzeige
   - 1.2 Die Null-Ouvert Anzeige
   - 1.3 Die Anzeige der Sitzordnung im "Y"
   - 1.4 Die LED-Anzeige

2. Die Tasten und ihre verschiedenen Funktionen
   - 2.1 Taste "b"
   - 2.2 Taste "a" — Skat — Spielstärke
   - 2.3 Taste "z" — Farbwahl
   - 2.4 Taste "c" — Spielwahl
   - 2.5 Taste "d" — Strecke
   - 2.6 Taste "9"
   - 2.7 Taste "8" — Partner
   - 2.8 Taste "7" — Passe — Änderung der Sitzordnung Abrufen der Punktzahlen
   - 2.9 Symboltasten der 4 Farben
   - 2.10 Strom-Schalter
   - 2.11 Ton-Schalter
   - 2.12 CE-Taste (Clear Entry)
   - 2.13 ENTER — Halte
   - 2.14 Illegale Eingaben

3. Das Spielen mit dem SKAT CHAMPION
   - 3.1 Spielbeginn
   - 3.2 Das Einstellen der Spielstufe
     Anzeige der Vorhand im "Y"
   - 3.3 Das Mischen der Karten
   - 3.4 Das Reizen
   - 3.5 Aufnahme des Skat oder "Hand" – Spiel
   - 3.6 Ansagen des Spieles
   - 3.7 Spielverlauf
   - 3.8 Anzeige der Punkte und das anschliessende Aufrechnen der Punktzahlen

4. Allgemeine Hinweise

SKAT CHAMPION

Bedienungsanleitung

Der SKAT CHAMPION bietet Ihnen zum ersten Mal die Möglichkeit, mit oder gegen einen Computer Skat spielen zu können. Der SKAT CHAMPION ist eine Weltneuheit in der Microprozessor-Technologie, und bietet ein ausgereiftes Skatspiel, das nach den Regeln des Deutschen Skatverbandes e. V. programmiert wurde. Der Computer akzeptiert kein illegales Spiel, und hält sich genau an die einprogrammierten Regeln. Sie können stufenweise reizen — von sehr vorsichtig bis waghalsig, und dadurch Leben und Spannung in Ihr Spiel bringen.

Das Programm wurde so ausgelegt, dass der Computer die an die einzelnen "Spieler" ausgeteilten Karten nicht einsehen oder vergleichen kann, um ein faires Spiel zu gewährleisten.

Das variable Programm ermöglicht es Ihnen, allein gegen den Computer zu spielen, wobei der Computer das Spiel für die 2 fehlenden Personen übernimmt.

Zusammen mit dem SKAT CHAMPION PARTNER ist es möglich, den fehlenden Dritten Mann zu ersetzen. Jeder der beiden menschlichen Spieler hat einen Computer-Terminal, der eine den SKAT CHAMPION (Hauptgerät), und der andere den SKAT CHAMPION PARTNER (Zusatzgerät, separat zu erwerben). Beide Terminals werden durch ein mitgeliefertes Kabel verbunden und übernehmen den Dritten Mann.

Zusätzlich entfällt das mühsame Zählen und Rechnen; der SKAT CHAMPION übernimmt dies für alle 3 Spieler und rechnet auch die in vorherigen Spielen gewonnenen oder verlorenen Punkte auf.

### 1.1 Die Blattanzeige

Auf der Blattanzeige sehen Sie sämtliche im Spiel befindliche Karten. Um Ihnen das Lesen der Kartenanzeige im LED-Display während des Spieles zu erleichtern, wurden auf jeder Karte die entsprechenden Symbole für Farbe und Zahl eingesetzt. Bitte machen Sie sich kurz mit den einzelnen Symbolen vertraut.

Unter jeder Karte befindet sich ein rotes Lämpchen. Leuchtet dieses auf, bedeutet es, dass Sie diese Karte in Ihrem Blatt haben.

## 1. Die Anzeigen und Ihre Funktionen

### 1.2 Die Null-Ouvert-Anzeige

Auf der linken Seite oberhalb der Blattanzeige sehen Sie eine weitere, kleinere Blattanzeige. Findet ein Null-Ouvert-Spiel (oder Grand-Ouvert-Spiel) statt, wird das Blatt des Spielers durch Aufleuchten der roten Lämpchen unter den jeweiligen Karten auf dieser Anzeige offengelegt.

## 1.3 Die Anzeige der Sitzordnung im "Y"

Zwischen der Null-Ouvert- und der LED-Anzeige befinden sich 9 rote Lämpchen in "Y"-Form angeordnet (s. Abb. 1.3.1)

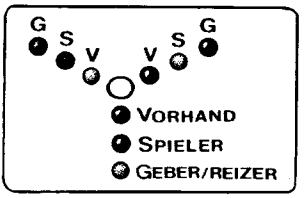



Abb. 1.3.1

Der untere Arm des "Y" symbolisiert immer Ihren Platz; Ihre Mitspieler, die vom Computer übernommen werden, sind dann entsprechend gruppiert.

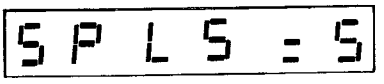
Jeder "Arm" des "Y" hat 3 Lämpchen, die, wie in obiger Zeichnung dargestellt, die Bezeichnungen — Geber — Spieler — Vorhand — haben. Die Funktion der Lampen während des Spieles wird in Kapitel 3.4 "Spielverlauf", beschrieben.

## 1.4 Die LED-Anzeige

Rechts neben der Anzeige der Sitzordnung befindet sich eine 6-stellige LED-Anzeige, die Ihnen, je nach Spielphase, folgende Informationen vermittelt:

a) Spielstärke (SPLS = 5)

Abb. 1.4.1

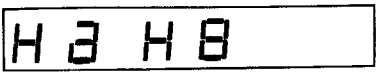



b) Reizwerte (z.B. 18, 20, 22 etc).

Abb. 1.4.2

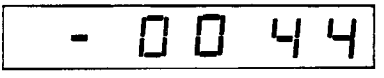
c) Kartenanzeige (Farbe und Zahl entsprechend den Symbolen auf den Karten)

Abb. 1.4.3




d) Punkte nach Beendigung des Spieles

Abb. 1.4.4




Details werden in Kapitel 3.4 Spielverlauf beschrieben.

## 2. Die Tasten und ihre verschiedenen Funktionen

Auf dem unteren Drittel des SKAT CHAMPION befindet sich das Tastenfeld, über das Sie den normalen Spielablauf sowie Sonderfunktionen steuern. Die genauen Funktionen werden nachfolgend beschrieben. Bitte beachten Sie, dass z.T. über eine Taste bis zu 6 verschiedene Spielmöglichkeiten gewählt werden können. Diese Möglichkeiten werden durch LED-Lampchen angezeigt, die graphisch in den Einzugsbereich der jeweiligen Taste einbezogen wurden. Dies gilt besonders für die Tasten "z" und "c".

### 2.1 Taste "b"

Wahl des Buben beim Ausspielen

### 2.2 Taste "a" — Skat — Spielstärke

Wahl des Asses beim Ausspielen. Weiter drücken Sie diese Taste wenn Sie den Skat aufnehmen wollen. Es leuchtet dann das rote Lämpchen neben dem Wort "Skat" auf, das während des ganzen Spieles eingeschaltet bleibt.

Ausserdem dient diese Taste zur Veränderung der Spielstärke, wie in Kapitel 3.1 näher beschrieben.

### 2.3 Taste "z" — Farbwahl

Das "z" symbolisiert die Zehner-Karte. Weiter können Sie, wenn Sie der Spieler sind, bei Spielbeginn mit dieser Taste Ihr Spiel bestimmen. Sie drücken die Taste "z" so häufig bis das rote Lämpchen unter dem gewünschten Kartensymbol, Grand oder Null aufleuchtet.

### 2.4 Taste "c" — Spielwahl

Das kleine "c" symbolisiert den König. (Bitte verwechseln Sie es nicht mit dem anderen kleinen "c", welches Karo bedeutet. Erscheint im LED-Display "cc", heisst dies Karo König).

Des weiteren können Sie bei Spielbeginn über diese Taste Schneider, Schwarz oder Ouvert wählen. Drücken Sie die Taste so häufig, bis das Lämpchen unter der gewünschten Spielart aufleuchtet.

## 2.5 Taste "d" — Strecke

Mit dieser Taste können Sie beim Ausspielen die Dame wählen.

Wollen Sie ein Spiel aufgeben, z.b. weil Sie überreizt haben, drücken Sie diese Taste anstatt eine Karte auszuspielen. Darauf erscheint im LED-Display "d" an der Stelle des Displays, das normalerweise Ihre ausgespielte Karte zeigt, z.B. Pc-d—. Nun drücken Sie ENTER, und im LED-Display erscheint "STRC" und anschliessend die Minuspunktzahl des verlorenen Spieles. Ein neues Spiel kann beginnen.

## 2.6 Taste "9"

Mit dieser Taste wählen Sie beim Ausspielen die Karte 9.

## 2.7 Taste "8" — Partner

Mit dieser Taste bestimmen Sie beim Ausspielen die Karte 8.

Weiter wird dem Microprozessor vor Spielbeginn durch das Drücken dieser Taste mitgeteilt, dass der SKAT CHAMPION mit einem SKAT CHAMPION PARTNER zusammengeschlossen ist, d.h. der Computer ersetzt nun den Dritten Mann. Ist der Kontakt zwischen den beiden Geraten fehlerfrei hergestellt, leuchtet das rote Lämpchen unter dem Wort "Partner" auf.

Hinweis: Bitte nicht die Taste "8" (Partner) drücken wenn das Partnergerat nicht angeschlossen ist. Dieses könnte zu eventuellen Fehlfunktionen im Hauptgerät führen.

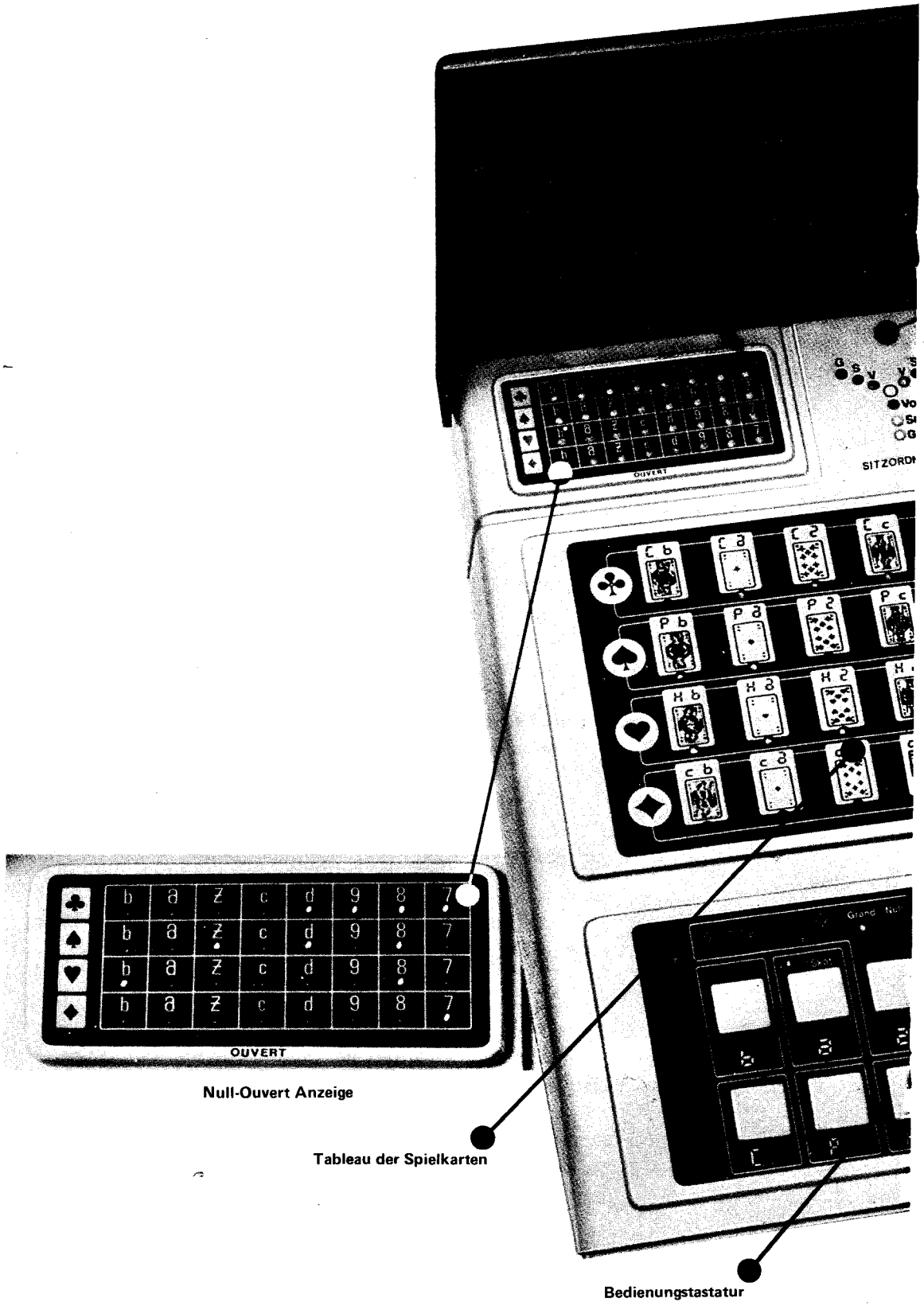
## 2.8 Taste "7" — Passe — Änderung der Sitzordnung — Abrufen der Punktzahlen

Mit dieser Taste wählen Sie beim Ausspielen die Karte 7.

Andererseits können Sie vor Spielbeginn durch Drücken dieser Taste die Sitzordnung im Computer ändern. Beachten Sie dabei die Verschiebung der Lämpchen im "Y"-Display.

Möchten Sie zu einem Zeitpunkt während des Reizens passen, drücken Sie diese Taste. Das Reizen läuft dann automatisch zwischen den beiden anderen Spielern, gleich ob Computer oder menschlicher Spieler, weiter.

Am Ende eines jeden Spieles können Sie über die Taste "7" die Punktzahl der einzelnen Spieler abrufen. Bei jedem erneuten Drücken erscheint die Punktzahl des nächsten Spielers.




Null-Ouvert Anzeige

Tableau der Spielkarten

Bedienungstastatur

Anzeige der Sitzordnung

Display mit Multi-Funktionen

Anzeige der Spiel – bzw. Reizstärke

Anzeige des Reizwertes

Anzeige der ausgespielten Karten

Anzeige der Punkte

## 2.9 Symboltasten der 4 Farben

Mit jeder dieser 4 Tasten können Sie die Farbe der auszuspielenden Karte wählen. Bestimmen Sie eine Karte immer in der Reihenfolge Farbe und Zahl. Wenn Sie z.B. die Karo Dame ausspielen möchten, drücken Sie erst die Symboltaste Karo und dann die Taste "d" für die Dame.

## 2.10 Strom-Schalter

Ist das Gerät an das Stromnetz angeschlossen, wird es mit diesem Schalter ein- oder ausgeschaltet.

## 2.11 Ton-Schalter

Der elektronische Ton, der beim Mischen oder bei jeder Eingabe ertönt, kann mit diesem Schalter ein- oder ausgeschaltet werden.

Bitte beachten Sie, das bei einer den Skatregeln nicht entsprechenden Eingabe ein Doppelton zu hören ist. Der Computer verweigert dann die Annahme der Eingabe. Nachdem Ihre illegale Eingabe automatisch vom Display verschwunden ist, machen Sie eine den Regeln entsprechende Eingabe.

## 2.12 CE-Taste (Clear Entry)

Haben Sie zum Ausspielen versehentlich eine falsche Karte eingegeben, jedoch noch nicht ENTER gedrückt, können Sie über die CE-Taste diese Eingabe löschen und die gewünschte, richtige Karte neu eingeben.

Haben Sie bereits abgeworfen, d.h. über ENTER Ihre Eingabe an den Microprozessor weitergeleitet, kann diese Entscheidung nicht mehr rückgängig gemacht werden, ebenso, wie dies in einem normalen Skatspiel nicht möglich wäre.

## 2.13 ENTER — Halte

Durch das drücken von ENTER werden Informationen oder Eingaben an den Microprozessor unwiderruflich weitergeleitet.

Wollen Sie den Mischvorgang beenden, drücken Sie HALTE.

## 2.14 Illegable Eingaben

Der SKAT CHAMPION ist mit den offiziellen Skatregeln programmiert und gestattet es nicht, eine dieser Regeln zu brechen. Illegale Eingaben werden vom Computer mit einem kurzen Doppelton angesagt und verschwinden automatisch vom Display in dem Moment wo Sie ENTER drücken um Ihre Eingabe zu machen.

# 3. Das Spielen mit dem SKAT CHAMPION

## 3.1 Spielbeginn

Der SKAT CHAMPION wird mit einem 220V Wechselstrom Adapter geliefert. Vergewissern Sie sich bitte, dass die Spannung Ihrer Steckdose 220V Wechselstrom ist und schliessen Sie dann den Adapter an.

Hinweis: Es darf nur der mitgelieferte Adapter verwendet werden, da er genau auf den Computer abgestimmt ist.

Schalten Sie nun das Gerät ein, und im LED-Display erscheinen 6 Querstriche.

Nachstehend wird der fortlaufende Spielverlauf beschrieben.

## 3.2 Das Einstellen der Spielstufen Anzeige der Vorhand im "Y"

Nachdem das Gerät, wie oben beschrieben, eingeschaltet wurde, drücken Sie einmal ENTER und im Display erscheint "SPLS = 5" (SPLS = Spielstufe). Der Computer hat 8 Spielstufen, die sich hauptsächlich auf das Reizen beziehen. Wenn Sie das Gerät einschalten, ist es automatisch auf Stufe 5 eingestellt.

Durch mehrmaliges Drücken der Taste "a" erscheinen im LED-Display nacheinander die Zahlen 1 — 8, die die jeweilige Spielstufe repräsentieren. Sobald die von Ihnen gewünschte Zahl im Display erscheint, drücken Sie ENTER. Darauf erscheinen wieder 6 Querstriche im Display.

Die Spiel- oder Reizstufen können wie folgt beschrieben werden:

| | |
|---|---|
| Spielstufe 8 = sehr vorsichtig | Spielstufe 4 = leicht ehrgeizig |
| Spielstufe 7 = vorsichtig | Spielstufe 3 = aggressiv |
| Spielstufe 6 = wenig vorsichtig | Spielstufe 2 = sehr aggressiv |
| Spielstufe 5 = optimal | Spielstufe 1 = waghalsig |

Sobald Sie den Computer ausschalten, ist die Spiel- oder Reizstufe automatisch wieder auf 5 gestellt.

Gleichzeitig leuchtet im "Y" eine der 3 roten Vorhand-Lämpchen auf, die anzeigt, welcher der 3 Spieler in der Vorhand ist. Die Positionen der Hinter- bzw. Mittelhand ergeben sich analog.

Sollten Sie mit der Wahl der Vorhand nicht einverstanden sein, können Sie diese durch Drücken der Taste "7" in Uhrzeigerrichtung verschieben. Mit jedem Drücken der Taste "7" wandert die Vorhand um einen Platz.

### 3.3 Das Mischen der Karten

Um die Karten zu mischen, drücken Sie ENTER. Solange der Computer mischt, hören Sie schnell wiederholte elektronische Töne. Soll das Mischen beendet werden, drücken Sie HALTE.

Hierauf leuchten in der Blattanzeige unter 10 Karten die roten Lämpchen auf — diese Karten sind Ihr Blatt.

### 3.4 Das Reizen

Sie beginnen das Reizen indem Sie ENTER drücken — im Display erscheint die Zahl 18.

Die Regeln sagen Mittelhand reizt Vorhand, dann reizt Hinterhand denjenigen der nicht gepasst hat oder passt selber.

Anhand der Lämpchen im Y können Sie verfolgen, wer wen reizt. Das Lämpchen leuchtet immer bei dem Spieler auf, der sich entscheiden muss, ob er passen oder weiterreizen will. Passt ein Spieler, springt das Lämpchen automatisch auf den nächsten Spieler über, der zu reizen hat.

Findet das Reizen zwischen den beiden Spielern statt, die der Computer übernommen hat, geht dies automatisch und sehr schnell vor sich, bis einer passt. Wenn Sie als menschlicher Spieler reizen oder gereizt werden, können Sie weiterreizen bzw. annehmen indem Sie ENTER drücken, oder passen indem Sie Taste 7 drücken.

Im Display wird jeweils die Reizzahl angezeigt.

Ist der Reizvorgang beendet, leuchtet im "Y" bei dem Spieler das Spieler-Lämpchen auf.

### 3.5 Aufnahme des Skat oder "Hand" Spiel

Jetzt hat der "Spieler" die Entscheidung, den Skat aufzunehmen oder "Hand" zu spielen. Sind Sie der "Spieler" und möchten Sie den Skat aufnehmen, drücken Sie Taste "a". Daraufhin leuchten das rote Skat-Lämpchen und auf der Blattanzeige die 2 Skat-Karten auf.

Jetzt müssen Sie 2 Karten "drücken"; dabei verfahren Sie wie folgt: Farbbestimmung der zu drückenden 1. Karte durch Taste "C" bis "c", dann Bestimmung der Karte durch Taste "b" bis "7". Im Display erscheinen Farbe und Nummer der von ihnen eingegebenen Karte. Indem Sie ENTER drücken ist diese Karte aus Ihrem Blatt entfernt. Beim "Drücken" der 2. Karte verfahren Sie wie bei Karte 1 beschrieben. Möchten Sie, statt den Skat aufzunehmen, "Hand" spielen, drücken Sie ENTER.

Hinweis: Bitte beachten Sie, wenn Ihnen das Spiel zugefallen ist und Sie den Skat aufnehmen möchten, keinesfalls ENTER zu drücken, da Sie sonst unwiderruflich "Hand" spielen müssen.

Danach erscheint im Display der Reizwert, z.B. "—0022".

Ist der Computer der "Spieler", verläuft dieser ganze Vorgang automatisch. Nimmt der "Spieler" den Skat auf, leuchtet das Skat-Lämpchen auf.

### 3.6 Ansagen des Spieles

Sind Sie der Spieler, bestimmen Sie das Spiel durch Drücken der Taste "z" (Kreuz, Pik, Herz, Karo, Grand oder Null). Drücken Sie die Taste "z" solange, bis das rote Lampchen unter dem von Ihnen gewünschten Spiel-Symbol aufleuchtet. Danach geben Sie diese Information ein, indem Sie ENTER drücken.

Ist der Computer der "Spieler", verläuft dieser Vorgang automatisch, ohne dass Sie ENTER drücken. Sie erkennen das gewählte Spiel an dem roten Lämpchen, das unter dem entsprechenden Symbol aufleuchtet.

### 3.7 Spielverlauf

Spielen Sie Vorhand und müssen dementsprechend die erste Karte ausspielen, prüfen Sie Ihr Blatt auf der Blattanzeige, wählen die Farbe der auszuspielenden Karte über Taste "C" bis "c", und bestimmen die Karte über die Tasten "b" bis "7". Die Symbole der Farbe und Karte erscheinen auf den ersten beiden Stellen des LED-Displays. Nun drücken Sie ENTER.

Der Computer spielt automatisch die beiden anderen Karten aus.

Die 6 Display-Stellen sind folgendermassen aufgeteilt: die zwei ersten Stellen zeigen die Kartensymbole der Vorhand, die zwei mittleren Stellen die der Mittelhand und die zwei rechten Stellen die der Hinterhand.

Immer wenn Sie als menschlicher Spieler die Symbole der 3 ausgespielten Karten im Display sehen, müssen Sie ENTER drücken, worauf das Display gelöscht wird.

Muss einer der Computer-Spieler ausspielen, erscheinen im Display automatisch die Symbole der ausgespielten Karte auf den Display-Stellen, entsprechend ob dieser Spieler Vor-, Mittel oder Hinterhand spielt. Am "Y" können Sie erkennen, wann Sie Ihre Karte ausspielen müssen.

Sind alle 3 Karten ausgespielt, drücken Sie wieder ENTER, wonach das Display gelöscht ist.

**Sie fahren in dieser Form fort, bis alle Karten ausgespielt sind, und das Spiel beendet ist, und Sie über ENTER die 3 letzten ausgespielten Karten im Display gelöscht haben.**

### 3.8 Anzeige der Punkte und das anschliessende Aufrechnen der Punktzahlen

Über die Taste 7 können Sie nach Beendigung des Spieles die Punktzahl der Spieles abrufen; z.b. wurde er bei einem Spiel mit einem, gespielt 2, Kreuz = 24 anzeigen. Im Display erscheint dann — 0024. Wurde dieses Spiel verloren, erscheint im Display - 0048.

Drücken Sie wieder "7", werden vom Computer automatisch die zuvor gewonnenen oder verlorenen Punkte jedes Spieles addiert oder subtrahiert. Gleichzeitig leuchtet im "Y" das Geber-Lämpchen desjenigen Spielers auf, dessen Punktzahl im Display erschienen ist.

Bei jedem Drücken der "7" erscheint im Display die Punktzahl des nächsten Spielers. Wenn Sie nach dreimaligem Drücken der Taste "7" alle Punktzahlen abgerufen haben, kann ein neues Spiel beginnen, indem Sie ENTER drücken. Im Display erscheint — 0000, sie drücken wieder ENTER und "_____" erscheint im Display. Bei abermaligem Drücken von ENTER beginnt der Mischvorgang von Neuem und sie können nun, wie vorgehend beschrieben, fortfahren.

Sobald Sie den SKAT CHAMPION ausschalten, werden alle gespeicherten Punktzahlen gelöscht.

Hinweis: Nach Ausschalten des Gerätes sollten Sie 3-5 Sekunden warten bevor Sie das Gerät für einen neuen Spielbeginn neu einschalten.

## 4. ALLGEMEINE HINWEISE

### Der Adapter

Der zu dem SKAT CHAMPION mitgelieferte Adapter trägt das TÜV-Zeichen "GS" (Geprüfte Sicherheit) und entspricht damit allen gesetzlich vorgeschriebenen Regeln der BRD. Es ist jedoch nicht vermeidbar, dass das Netzgerät Wärme entwickelt, die jedoch unter den vorgegebenen gesetzlichen Höchstnormen liegt. Die Funktion des Skat Computers wird dadurch nicht beeinflusst.

### Garantie

Der Computer ist mit einer sechsmonatigen Garantie vom Verkaufstag ausgestattet, die jedoch entfällt wenn ein unsachgemässer Eingriff, z.B. durch eine unauthorisierte Werkstatt, erfolgt.

Die Garantie Karte und der Computer sind mit einer übereinstimmenden Nummer versehen. Die Garantie erlischt ebenfalls, wenn diese Nummern nicht übereinstimmen oder unkenntlich gemacht wurden.

Die Garantie entfällt ebenfalls, wenn ein anderer Adapter als der mitgelieferte verwendet wurde oder das Gerät durch unsachgemässe Behandlung beschadigt wurde.

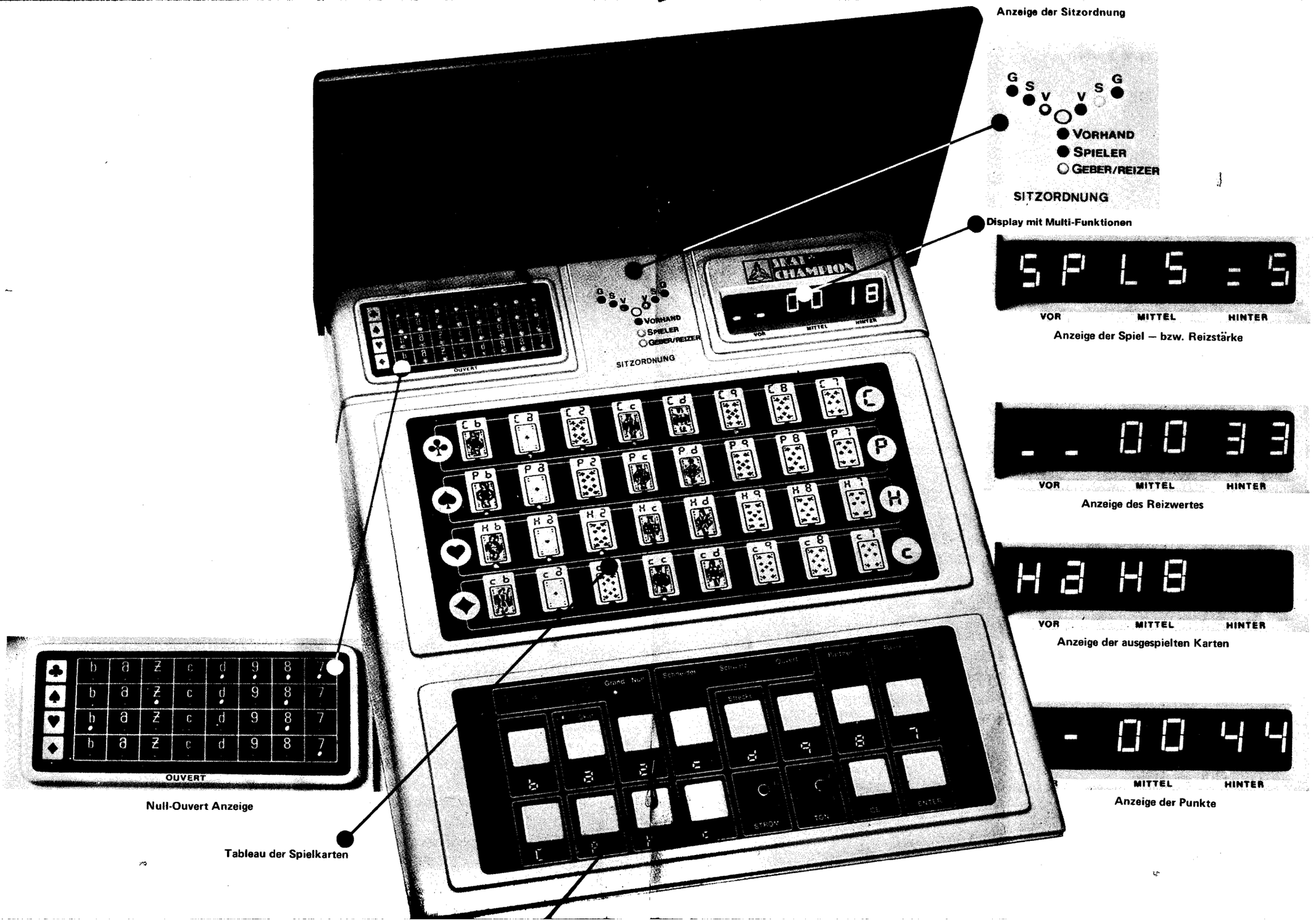
Ist das Gerät defekt, bringen Sie es bitte zu Ihrem Händler mit der ausgefüllten Garantiekarte zurück.

### Pflege des Gerätes

Hier ist lediglich, soweit Oberflächen verstaubt sind, die Benutzung eines weichen Tuches notwendig. Unter keinen Umständen darf das Gerät mit chem. Reinigungsmitteln oder Feuchtigkeit in Berührung gebracht werden. Hieraus entstandene Schäden fallen nicht unter die Garantie.

Das Gerät muss trocken und kühl aufbewahrt werden und darf nur bei normaler Raumtemperatur gespielt werden. Z.B. Spielen in praller Sonne, unter starken Raumstrahlern oder in der Nähe von Heizkörpern können zu einer Überhitzung des Gerätes und dadurch bedingten Ausfall führen.

Copyright 1980: NOVAG INDUSTRIES LTD.
1103 Admiralty Centre
Tower 1
Hong Kong


Anzeige der Sitzordnung
G S V V S G
VORHAND
SPIELER
GEBER/REIZER
SITZORDNUNG
Display mit Multi-Funktionen
SPL5 = 5
VOR MITTEL HINTER
Anzeige der Spiel – bzw. Reizstärke
- - 00 33
VOR MITTEL HINTER
Anzeige des Reizwertes
H3 H8
VOR MITTEL HINTER
Anzeige der ausgespielten Karten
- 00 44
MITTEL HINTER
Anzeige der Punkte
OUVERT
Null-Ouvert Anzeige
Tableau der Spielkarten